



**TATA RIAS KARAKTER TOKOH TIKUS
DALAM CERITA *CINDERELLA* PADA PERGELARAN
*FAIRY TALES OF FANTASY***

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya (D3 Teknik)**



**Disusun oleh:
Yuli Purwaningsih
09519134018**

**PROGRAM STUDY D3 TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Proyek Akhir Yang Berjudul Tata Rias Karakter Tokoh Tikus Dalam Cerita *Cinderella* Pada Pergelaran "*Fairy Tales Of Fantasi*" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2012

Dosen Pembimbing,

Dra. Zahida Ideawati

NIP. 19580505 198702 2 001

PENGESAHAN

Proyek Akhir Yang Berjudul Tata Rias Karakter Tokoh Tikus Dalam Cerita *Cinderella* Pada Pergelaran "*Fairy Tales Of Fantasy*" ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji, pada tanggal 23 April 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Zahida Ideawati	Ketua
Triyanto, S.Sn., M.A	Penguji
Yuswati, M.Pd	Sekretaris

Yogyakarta, Mei 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. M. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Yuli Purwaningsih

Nim : 09519134018

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Karakter Tokoh Tikus Dalam Cerita *Cinderella* di Pergelaran Tata Rias "*Fairy Tales Of Fantasy*" adalah hasil pekerjaan saya sendiri, tidak berisi materi yang ditata dan disusun oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan pengembangan olahan hasil kreativitas saya. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 April 2012

Yang menyatakan,

Yuli Purwaningsih

NIM. 09519134018

TATA RIAS KARAKTER TOKOH TIKUS DALAM CERITA *CINDERELLA* PADA PERGELARAN *FAIRY TALES OF FANTASY*

Oleh:
Yuli Purwaningsih
09519134018

ABSTRAK

Tujuan Proyek Akhir ini adalah: 1) merancang kostum dan tata rias karakter tokoh tikus dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*, 2) menata kostum dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh tikus yang dapat diwujudkan seorang manusia yang menyerupai tikus dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*, 3) menampilkan tokoh tikus sesuai dengan penataan kostum dan rias wajah karakter dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.

Metode yang digunakan dalam mencapai tujuan yaitu: 1) merancang dengan mengetahui alur cerita *Cinderella*, mengkaji teori, mengetahui karakter tokoh yang dibuat, mencari sumber ide, merancang dengan membuat sketsa, 2) proses mengaplikasikan rias wajah karakter pada model dengan mempertimbangkan rias panggung dan karakter, proses menata kostum dengan mempertimbangkan kenyamanan model saat bergerak di panggung, pengaplikasian pada saat *test make up*, gladi kotor dan gladi bersih, 3) menampilkan pertunjukan mencakup tahap: pembentukan panitia, menentukan lokasi pertunjukan, mencari sponsor, menentukan dewan juri, persiapan pertunjukan dan tahap pelaksanaan pertunjukan.

Hasil Proyek Akhir yang berjudul Tata Rias Tokoh Tikus Dalam Cerita *Cinderella* Pada Pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* yaitu: 1) hasil rias karakter pada tokoh tikus dalam pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasy*, 2) terwujudnya kostum terusan dari celana panjang hingga lengan panjang dengan diberi ekor (buntut) pada bagian belakang, dan penutup kepala atau topi yang berbentuk kepala tikus. Terwujudnya tata rias karakter pada tokoh tikus dalam pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasy* dengan pemilihan warna-warna abu-abu pada bagian tepi wajah dengan diberi garis penegasan warna hitam, warna biru untuk *eyeshadow* dengan penambahan warna putih dan abu-abu untuk daerah sekitar mata dengan kesan bentuk mata tikus itu bulat dengan diberi garis penegasan *eyeshadow* warna hitam campur abu-abu, pemilihan *blush on* warna merah agar lebih terlihat, pemilihan lipstick warna merah, 3) terselenggaranya pertunjukan dengan tema *Fairy Tales Of Fantasy* yang menampilkan tokoh Tikus dengan bentuk panggung *proscenium*, menggunakan cahaya-cahaya lampu/lighting hasil yang terwujud sesuai dengan konsep yang ada.

Kata kunci: Rias Karakter, Tokoh Tikus, *Fairy Tales Of Fantasy*

**PEOPLE MAKE IN RATS CINDERELLA STORY
THE PERFORMANCE OF FAIRY TALES OF FANTASY**

By:

Yuli Purwaningsih
09519134018

ABSTRACT

Final Project objectives are: 1) designing the costumes and make-up character of the mice in Cinderella stories in Fairy Tales Of Fantasy performance, 2) arranging costumes and applying makeup rat characters which can be realized a man who resembles a rat in a Cinderella story in the performance Fairy Tales Of Fantasy, 3) rats according to the figures showing the arrangement of costume and makeup on the characters in the story of Cinderella Fairy Tales Of Fantasy performances.

The method used in achieving the objectives are: 1) designing a Cinderella story know, examines the theory, knowing the character is created, find the source of ideas, designed to create a sketch, 2) the process of applying makeup on a model taking into account the character of stage makeup and character, the process of arranging costumes by considering the convenience of the model while moving on the stage, when the test application of make-up, rehearsal and rehearsal dirty, 3) showing stage performances include: the establishment of the committee, determine the location of the performance, look for sponsors, determining the jury, the preparation and performance the exercise of stage performances.

The project, entitled Final Results Makeup Figures Mice In Cinderella Story On Performance Of Fantasy Fairy Tales, namely: 1) the makeup of characters in mice in the performance figures cosmetology Of Fantasy Fairy Tales, 2) establishment of canal costume of trousers to the long arm with a given tail (tails) on the back, and head coverings or hats shaped mouse head. The realization of the character makeup in mice in the performance figures cosmetology Fairy Tales Of Fantasy procure selection colors of gray at the edges of the face with a given line affirmation of black, blue eyeshadow with the addition of color to white and gray to the area around the eyes with the impression of rat eyes were round with a given line of black eyeshadow assertion mix of gray, red blush on the selection to be more visible, the selection of red lipstick, 3) the implementation of performance with the theme of Fairy Tales Of Fantasy featuring the character to the shape of the stage Rats proscenium, use light-light lamps / lighting results realized in accordance with the concept.

Key Words: Make up Character, of the mice, *Fairy Tales Of Fantasy*

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahNya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik.*
- ❖ *Orang tua yang selalu mendukung apapun, keinginan ku, selalu ada untuk ku dan berdoa disetiap saat hanya untuk kebaikan ku.*
- ❖ *Teman-teman seperjuangan angkatan 2009 semoga kita bersama-sama menuju keinginan dan cita-cita mencapai keberhasilan.*
- ❖ *Sahabat-sahabat ku mila, puspa, tania, terimakasih kalian selalu ada untuk aku. Kalian sahabat-sahabat terbaik ku.*
- ❖ *Dari pihak semua yang telah membantu aku yang tidak bisa disebutkan satu persatu, Terima kasih semuanya....*

Yuli Purwaningsih

MOTTO

- ❖ *Jangan melihat masa lampau dengan penyesalan, setiap manusia pasti pernah mengalami hal yang buruk, jadikan masa lampau sebuah cermin. Dan tataplah masa depan yang akan datang, dimana kita akan menemukan jati diri kita.*
- ❖ *Tak perlu disesali dengan peristiwa buruk yang pernah terjadi pada diri kita, percayalah Allah pasti akan memberikan yang terbaik buat kita. Allah tidak akan memberi ujian kepada umatnya di luar batas kemampuan diri seseorang. Dibalik ujian atau musibah pasti ada hikmahnya yang sangat berharga buat hidup kita.*
- ❖ *Kita berbuat baik dan mempunyai niat baik. Insyaallah kebaikan pula yang kita dapatkan.*
- ❖ *Agar dapat membahagiakan seseorang, isilah tangannya dengan kerja, pikirannya dengan tujuan, ingatannya dengan ilmu yang bermanfaat, masa depannya dengan harapan hatinya dengan kasih sayang dan cinta.*

“PENULIS”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga Laporan Proyek Akhir yang berjudul *Fairy Tales of Fantasy* dengan sumber ide Tikus dalam kisah “Cinderella” telah selesai disusun.

Laporan ini merupakan Proyek Akhir yang ditulis dan diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Ahli Madya Teknik Rias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah meluangkan waktunya untuk memberi petunjuk, bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. M. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Yuswati, M. Pd., selaku Ketua Koordinator Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan sekaligus sekretaris Penguji Proyek Akhir .
5. Dra. Zahida Ideawati selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan akademik serta bimbingan penyusunan Laporan Proyek Akhir dengan penuh kesabaran sehingga Laporan Proyek Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Triyanto, S.Sn., M.A selaku Penguji Proyek Akhir.

7. Seluruh Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Untuk Devi terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya. Terimakasih telah mensukseskan pagelaraku.
9. Kedua orang tuaku dan keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan doa.
10. Teman-teman Rias angkatan 2009 yang telah memberikan semangat dalam penyelesaian Laporan Proyek Akhir ini.
11. Serta semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya laporan ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu sangat diharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan dan pengembangan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi teman-teman, mahasiswa dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Februari 2012

Penyusun
Yuli Purwaningsih

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	8
F. Manfaat	8
G. Keaslian Gagasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Alur Cerita Cinderella	11
1. Cerita Singkat Cinderella	11
2. Tokoh Tikus Dalam Kisah Cerita Cinderella	12
B. Sumber Ide	15
1. Pengertian Sumber Ide	15
2. Pengembangan Sumber Ide	16
C. Tata Rias Wajah	18
1. Pengertian	18
2. Tujuan dan Fungsi Tata Rias	18
3. Penggolongan Tata Rias	20
4. Kosmetika Tata Rias Wajah	26
5. Peralatan dan Lenan Tata Rias	29
6. Karakter Warna	37
D. Disain	41
1. Pengertian Disain	41
2. Unsur-unsur Disain	41
3. Prinsip-prinsip Disain	47
E. Kostum	49
1. Pengertian Kostum	49
2. Fungsi dan Tujuan	50

F. Pergelaran	50
1. Pengertian	50
2. Sarana Pendukung	51
BAB III KONSEP RANCANGAN	61
A. Konsep Rancangan Tata Rias	61
1. Sumber Ide Rias Karakter Tikus	61
2. Pengembangan Sumber Ide Rias Karakter Tikus.....	62
2. Konsep Rancangan Keseluruhan Tata Rias	63
3. Kosmetika Khusus yang digunakan	66
4. Peralatan Khusus yang digunakan	66
B. Sketsa Disain Kostum Tokoh Tikus	67
C. Konsep Rancangan Pergelaran	68
1. Konsep rancangan <i>Fairy Tales Of Fantasy</i>	68
2. Konsep rancangan pertunjukan drama.....	69
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Proses Rias Karakter Tokoh Tikus	74
1. Langkah Kerja Rias Karakter Tikus	74
2. <i>Test Make Up</i>	76
C. Hasil dan Pembahasan Rias wajah	78
B Hasil dan Pembahasan Kostum	79
D. Hasil dan Pembahasan Pelaksanaan Pertunjukan	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
LAMPIRAN	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Ide	61
Gambar 2. Konsep Rancangan Rias Karakter Tikus	63
Gambar 3. Rancangan <i>Make Up</i> Pada Mata	64
Gambar 4. Bentuk Hidung Tikus.....	65
Gambar 5. Rancangan <i>Make Up</i> Pada Pipi.....	65
Gambar 6. Rancangan Bentuk Bibir.....	66
Gambar 7. Disain Kostum.....	68
Gambar 8. Latihan Drama.....	73
Gambar 9. <i>Test Make Up</i> I.....	76
Gambar 10. <i>Test Make Up</i> II.....	77
Gambar 11. <i>Test Make Up</i> III.....	78
Gambar 13. Hasil Rias Karakter Tikus.....	79
Gambar 12. Hasil Kostum Tikus Secara Keseluruhan	80
Gambar 14. Hasil Pergelaran	81

LAMPIRAN

Lampiran 1. Saat Proses *Make Up*

Lampiran 2. Kelompok Cinderella

Lampiran 3. Saat Pergelaran Cinderella

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Banyak orang beranggapan bahwa dongeng atau cerita rakyat sudah tidak diminati lagi oleh masyarakat, terutama anak-anak dan orang tua generasi terkini. Dongeng bahkan sudah dianggap ketinggalan zaman dan tak lagi layak untuk "dikonsumsi" anak-anak, karena perannya sudah digantikan oleh dunia hiburan atau materi pendidikan lain yang lebih menarik dan modern semisal tontonan-tayangan acara di televisi, buku-buku komik cerita modern, atau bahkan alat-alat teknologi permainan anak yang lebih canggih dan mengasyikkan. (<http://ars2.html>)

Disamping itu cerita dongeng mulai tergeser disertai kurangnya kebiasaan orang tua yang mendongeng untuk putra-putrinya, mendongeng sepertinya tidak diminati kebanyakan orangtua modern di Indonesia. Banyak dari mereka yang justru menghabiskan sebagian waktu produktifnya di luar rumah. Padahal, keuntungan yang didapat dari mendongeng banyak sekali. Lewat dongeng, anak-anak bisa belajar apapun tanpa merasa digurui atau didikte. Lebih dari itu, daya ingat anak yang terbiasa didongengi biasanya terasah. Sementara moral, imajinasi, harapan, serta kepekaannya terhadap lingkungan semakin terbangun. (<http://dongeng-dan-segudang-manfaatnya.htm>)

Tema pertunjukan pada Proyek Akhir tahun ini mengambil cerita atau dongeng dari barat yang di dalamnya menyampaikan pesan moral karena tidak selamanya cerita dari barat itu mengesankan keburukan tetapi ada sisi baiknya yang dapat diambil sebagai teladan bagi masyarakat pada umumnya, khususnya anak-anak. Disamping itu cerita dongeng juga dibuat lebih menarik agar cerita yang dibawakan tidak monoton dan bisa layak ditampilkan. Cerita dongeng dari negeri barat dipilih dengan harapan dapat menghilangkan pandangan negatif masyarakat akan cerita-cerita yang ada pada saat ini, sementara pada hakekatnya cerita dongeng mempunyai sisi baik yang dapat mengenalkan pendidikan karakter dalam bentuk perbuatan.

Fairy tales of Fantasy merupakan tema pertunjukan yang diajukan sebagai Proyek Tugas Akhir Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada sebuah pertunjukan drama. *Fairy* berarti dongeng dan *Tales* berasal dari kata *Tale* yang berarti cerita. *Fairy Tales* berarti kumpulan cerita dongeng. *Fairy tales of Fantasy* merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai imajinasi. Proyek Akhir ini merupakan suatu momentum besar yang dikerjakan oleh seluruh mahasiswa jenjang Diploma 3 Bidang Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2009 serta didukung oleh tim teater, dosen, orang tua, mahasiswa, dan orang-orang lain atau teman yang memberi dukungan.

Pergelaran *Fairy tales of Fantasy* merupakan suatu pertunjukan yang menampilkan cerita dongeng yang dimana dalam pertunjukan ini akan menampilkan 7 cerita dongeng (*Aladin, Snow White, Rapunzel, Swan Lake, Beauty and the Beast, Cinderella, dan Sleeping Beauty*). Ketujuh dongeng tersebut akan digabungkan dalam satu tema cerita (*Fairy tales of Fantasy*) yang akan diakulturasikan dengan budaya, aransemen musik dan akan diwujudkan dengan *make up* fantasi, *make up* karakter, penataan rambut, aksesoris, beserta dari segi bentuk kostum yang merupakan salah satu unsur penting dalam suatu pertunjukan selain dapat mendukung penjiwaan juga sebagai pelengkap untuk suatu pertunjukan. Masing-masing cerita tersebut dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok mempunyai cerita yang berbeda sesuai dengan tema kelompok. Untuk mewujudkan pertunjukan tersebut membutuhkan imajinasi yang kuat antara cerita satu dengan cerita yang lain sehingga tidak mudah bagi kami untuk mewujudkan dalam satu kemasan cerita yang enak untuk dipersembahkan kepada penonton.

Pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy* akan menampilkan tokoh tikus yang ada dalam cerita *Cinderella* yang tidak jauh berbeda dengan tokoh aslinya dengan beberapa pengembangan dari segi tata rias. Dalam cerita *Cinderella* tokoh tikus berperan sebagai teman *Cinderella* yang selalu membantu dan menemani *Cinderella* disaat sedih maupun senang. Dengan karakter baik, penolong, dan cerdik. Konsep tata rias tikus menonjolkan *make up* karakter binatang tikus yang akan diterapkan oleh

seorang manusia yang mempunyai sifat baik dan lucu dengan tetap menerapkan unsur-unsur *make up* panggung. Pemilihan kosmetika untuk *make up* tikus adalah kosmetika yang *waterproof* karena tokoh akan mengeluarkan keringat pada saat tampil diatas panggung yang dapat menyebabkan *make up* mudah luntur dan pudar akibat pengaruh dari gerak pemain saat berada di panggung serta pemakaian kostum tikus yang berbahan bulu tebal jadi mudah merasa panas sehingga menimbulkan keringat. Sehingga pemilihan kosmetik yang *waterproof* sangat tepat supaya *make up* dapat tahan lama dan tidak mudah luntur akibat keringat. Selain penggunaan kosmetik *waterproof*, penggunaan warna pada *make up* harus memikirkan *lighting* yang akan digunakan dan jarak terjauh penonton dengan panggung. Konsep riasan pada suatu pertunjukan haruslah tepat sehingga watak yang akan dimunculkan pemain melalui riasan wajahnya dapat sesuai. Kondisi panggung yang besar dan jarak panggung dengan penonton yang jauh akan sesuai jika menerapkan konsep rias panggung yaitu riasan dengan garis-garis wajah yang tegas dan menggunakan warna yang kontras.

Tokoh Tikus akan lebih maksimal penampilannya diatas panggung dengan faktor pendukung lainnya yang tidak kalah penting yaitu kostum tikus. Kostum tidak hanya sebagai penutup tubuh yang dapat memperindah penampilan, tetapi juga berperan penting sebagai penunjang dalam menonjolkan sifat tikus yang akan diperankan. Warna kostum menjadi kajian pemilihan warna dalam tata rias wajah tikus sesuai dengan

sifat. Pemilihan kostum dalam suatu pertunjukan disesuaikan dengan sifat tokoh dan gerak diatas panggung.

Elemen-elemen pertunjukan dalam sebuah pagelaran meliputi adalah tata panggung, tata cahaya, tata musik, dan jarak panggung. Tata panggung merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran atau pertunjukan, dalam pemilihan bentuk panggung harus disesuaikan dengan konsep acara. Tata cahaya berfungsi untuk mendukung penampilan pemain saat diatas panggung karena cahaya akan mempengaruhi kesan datar dan pucat yang terlihat saat wajah terkena sorot *lighting*. Pemilihan warna riasan yang tepat akan memunculkan pantulan kontur wajah yang optimal. Tata musik dalam sebuah pertunjukan drama musikal merupakan elemen yang penting. Karena musik dapat menghidupkan suasana pertunjukan melalui instrumen musik yang beranekaragam sesuai dengan kegunaannya. Jarak panggung antara pemain dengan penonton akan berpengaruh terhadap hasil riasan. Warna dan jenis kosmetik yang akan diterapkan pada pemain tentunya sangat menjadi pertimbangan, agar hasil riasan lebih optimal dan sesuai dengan yang diinginkan.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kemajuan ilmu pengetahuan menggeser dongeng atau cerita anak karena anak-anak yang lebih cenderung menyukai media elektronik.
2. Kurangnya kebiasaan orangtua sekarang yang mendongeng untuk putra-putrinya karena lebih menghabiskan sebagian waktu produktifnya di luar rumah.
3. Tidak selamanya cerita dari barat itu mengesankan keburukan tetapi ada sisi baiknya yang dapat diambil sebagai teladan bagi masyarakat umum khususnya anak-anak
4. Sulitnya menyatukan 7 dongeng dalam satu tema cerita *Fairy tales of Fantasy*
5. Sulitnya dalam menuangkan ide dan rias wajah karakter tokoh tikus agar sesuai dengan imajinasi yang diharapkan.
6. Pemakaian jenis kosmetik yang digunakan untuk rias wajah karakter tokoh Tikus dengan upaya riasan agar tetap awet (tidak luntur).
7. Penataan kostum pada tokoh Tikus dalam sebuah pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy*.
8. Penyesuaian pemilihan lighting dengan tata rias yang digunakan untuk merias tokoh wajah Tikus agar dapat terlihat oleh penonton dari segi jarak panggung.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas tokoh dari cerita *Cinderella*, maka batasan masalah dari Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Karakter Tokoh Tikus Dalam Cerita *Cinderella* Pada Pergelaran *Fairy tales of Fantasy* meliputi menata kostum, merancang dan mengaplikasikan rias wajah karakter tokoh tikus, dan menampilkan hasil dalam pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut pada Tugas Akhir ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum dan tata rias karakter tokoh tikus dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*?
2. Bagaimana menata kostum dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh tikus yang dapat diwujudkan seorang manusia yang menyerupai tikus dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*?
3. Bagaimana menampilkan tokoh tikus sesuai dengan penataan kostum dan rias wajah karakter dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy* ?

E. TUJUAN

1. Dapat merancang kostum dan tata rias karakter tokoh tikus dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*.
2. Dapat menata kostum dan mengaplikasikan tata rias karakter tokoh Tikus yang dapat diwujudkan seorang manusia yang menyerupai tikus dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*.
3. Dapat menampilkan tokoh tikus sesuai dengan penataan kostum dan rias wajah karakter dalam cerita *Cinderella* pada pertunjukan *Fairy tales of Fantasy*.

F. MANFAAT

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat yang bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan Proyek Akhir ini diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengukur tingkat kemampuan dan kompetensi dalam bidang tata rias.
 - b. Tugas Akhir merupakan kesempatan untuk berkreasi, dapat mewujudkan karya secara maksimal serta menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya.
 - c. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat suatu rias wajah karakter yang dipertunjukkan dalam suatu pagelaran.

- d. Dapat menampilkan suatu karya dengan mengangkat tema “tokoh tikus” dalam kisah cinderella. Dengan menggunakan rias yang modern dan tidak meninggalkan bentuk aslinya.
- e. Menambah pengetahuan tentang penyelenggaraan pertunjukan dengan menampilkan dan menyatukan beberapa cerita menjadi satu cerita dalam tema *Fairy Tales Of Fantasy*.

2. Bagi Program Studi

- a. Mewujudkan perias muda yang profesional dan mampu bersaing dalam dunia Tata Rias dan Kecantikan.
- b. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui penyelenggaraan pagelaran Tugas Akhir.

3. Bagi Masyarakat

- a. Sosialisasi adanya Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana khususnya Tata Rias dan Kecantikan yang mampu menciptakan perias muda yang berbakat.
- b. Menambah pengetahuan baru dalam menciptakan ide-ide kreatifitas dibidang Tata Rias dan Kecantikan yang dapat diterima oleh masyarakat.
- c. Sebagai salah satu informasi dari cerita/dongeng yang dapat dinikmati masyarakat.
- d. Warna baru tentang rias karakter

G. KEASLIAN GAGASAN

Penyusunan laporan Proyek Akhir dengan judul Tata Rias Wajah Karakter Tokoh Tikus dalam pertunjukan Tata Rias *Fairy tales of Fantasy*, Proyek Akhir ini dikembangkan dari pertunjukan Tata Rias *Fairy tales of Fantasy* yang menceritakan tentang dongeng *Cinderella* yang dikemas secara modern. Dan cerita ini belum pernah ditampilkan dalam bentuk rias karakter baik dari segi tata rias wajah dan kostum, dengan tidak meninggalkan cerita aslinya. Tata rias karakter tokoh tikus disesuaikan dengan karakter yang dibawakan serta mengimbangi gerakan drama, tata panggung, *lighting*, musik, dan kostum.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Alur cerita *Cinderella*

1. Cerita singkat *Cinderella*

Cinderella adalah dongeng tradisional dengan versi yang dijumpai di banyak negara, dengan berbagai variasi. Versi paling awal dari cerita ini berawal dari Cina pada 860. Dia tercatat di *The Miscellaneous Record of Yu Yang* oleh Tuan Ch'ing Shih, sebuah buku yang ada sejak Dinasti Tang. Versi paling terkenal ditulis oleh penulis Perancis Charles Perrault pada 1697 berdasarkan cerita rakyat ditulis oleh Giambattista Basile sebagai *La Gatta Cenerentola* pada 1634, namun film animasi dari Walt Disney Production (lihat *Cinderella*), telah menjadi standar versi kontemporer.

Versi yang paling populer menceritakan tentang seorang gadis yang tinggal bersama ibu tiri dan kakak tirinya yang jahat. Pada zaman dahulu kala, ada seorang gadis yang baik hati bernama *Cinderella*. Dia sangat baik hati dan cantik. Tetapi sayang, ayahnya telah meninggal dunia. Dan sepeninggal ayahnya ia tinggal bersama ibu dan saudara tirinya. Setiap hari ia disiksa, dengan cara disuruh mencuci piring, mengepel lantai dan melayani mereka. Walaupun begitu *Cinderella* tetap percaya bahwa suatu hari ia akan hidup bahagia. Suatu hari, seorang pangeran ingin mencari permaisuri maka diadakanlah sebuah pesta dansa besar di istana, tetapi *Cinderella* tidak

dijijinkan untuk ikut. Tetapi, Ibu Peri datang dan menolongnya. *Cinderella* pun disulap menjadi seorang putri cantik. Di istana, sang pangeran jatuh cinta pada *Cinderella*, lalu mengajaknya berdansa. *Cinderella* jadi lupa, bahwa ia tak boleh pulang lebih dari jam 12, karena pada jam itu semua sihir Ibu Peri berakhir. Denting lonceng pukul 12 terdengar, dan *Cinderella* berlari. Tak terasa, sebelah sepatu kacanya terlepas dan tercecer di tangga istana. Sang pangeran memungutnya, dan mengumumkan barangsiapa kakinya pas dengan sepatu itu, siapapun dia, akan dia jadikan isteri. Namun, sepatu itu tidak pas di kaki siapapun yang mencobanya, termasuk 2 kakak tiri *Cinderella*. *Cinderella* lalu ikut mencoba, dan kakinya pas. *Cinderella* akhirnya menikah dengan Pangeran dan hidup bahagia selamanya. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Cinderella>)

2. Tokoh tikus dalam kisah *Cinderella*

Seekor tikus tinggal di loteng rumah *Cinderella*. Mungkin bisa dikatakan *Cinderella* teman sekamar dengan tikus. Ketika *Cinderella* masih kecil, dan ayahnya masih hidup, *Cinderella* berbagi ruangan dengan tikus yang berada di lantai bawah yang indah. Tapi setelah ayahnya meninggal, *Cinderella* ditempatkan ke dalam loteng. Tikus pun ikut menemaninya, karena tikus tahu bahwa *Cinderella* akan membutuhkan dirinya.

Pada awalnya, *Cinderella* berpikir seekor tikus itu hanya sebagai tikus biasa pada umumnya. Suatu malam ibu tirinya mengunci pintu, *Cinderella* pun menangis. Tikus pun naik di pangkuan *Cinderella*. *Cinderella* berbicara kepada tikus dan memberi nama seekor tikus dengan sebutan “*Oscar*”.

Setiap hari tikus melihat *Cinderella* bekerja keras. Akhirnya suatu hari, secara tidak sengaja, tikus menemukan cara untuk membantunya. saudara tirinya yang suka menyuruh-nyuruh *Cinderella* mereka membuatnya menangis. Kemudian, tikus berlari ke *Cinderella* dan saudara tirinya pun hanya melihat saja.

Saat *Cinderella* sedang berbicara dengan tikus di kebun, kemudian ada wanita tampak aneh berjalan melewati gerbang. Bajunya robek, sepatu memiliki lubang, dan rambutnya acak-acakan dan bertanya kepada *Cinderella* “mengapa *Cinderella* tidak mempersiapkan untuk pergi ke pesta”. *Cinderella* mengatakan bahwa dirinya tidak punya pakaian atau transportasi. wanita tua itu merogoh tasnya dan menarik keluar gaun biru pesta paling indah dan itu hanya ukuran *Cinderella*! Kemudian, ia merogoh tasnya lagi dan mengeluarkan tas malam putih, mahkota perak, dan sandal kaca yang terkenal. Kemudian dia mengatakan kepada *Cinderella* untuk itu, dan pergi berganti pakaian, sementara ia melihat apa yang dapat dilakukan tentang transportasi. Sementara tikus mencari-cari sesuatu untuk digunakan, gadis tua mengeluarkan sesuatu di dalam tasnya lagi, dan

menarik keluarlah pelatih kecil. Itu hanya seukuran tikus. Dia meletakkannya di tanah, dan terkutuk jika hal itu tidak mulai tumbuh!. tikus berlari untuk berlindung. Saat itu Essie memanggil tikus, dan tikus datang. Sebelum tikus tahu apa yang menyimpannya, tikus berubah menjadi empat kaki kuda dan ekor. Melihat alarm, Essie meyakinkan tikus itu hanya sementara. tikus tidak keberatan sedikit pengorbanannya.

Cinderella datang di pesta. Pangeran benar-benar terpicat. Pada tengah malam, mereka akan mendapatkan minuman dingin limun, ketika gaun *Cinderella* mulai datang terpisah. Jadi dia pergi, dengan Pangeran di jalan. *Cinderella* yang memberi cukup waktu untuk melompat ke pelatih dan meninggalkan Istana. Sekitar setengah perjalanan pulang pelatih menyusut begitu kecil, bahwa *Cinderella* harus keluar dan berjalan. Saat itu ketika dia menyadari bahwa dia telah kehilangan sepatu. Terpincang-pincang rumah pada satu sepatu.

Pangeran itu akan memulai mencari cinta untuk besok hidupnya. Dia telah jatuh cinta pada pesta tadi malam, dengan seorang wanita muda ia tahu hanya dengan sebuah sepatu yang ditinggalkannya. Tikus sangat gembira mendengar berita ini, tikus langsung pergi untuk memberitahu *Cinderella*. Keesokan harinya, Pangeran datang ke rumah tempat *Cinderella* tinggal. Semua mencoba untuk mendapatkan ukuran 10 kaki ke dalam sepatu 4 ukuran.

Cinderella terkunci di kamar dan tidak punya kesempatan untuk mencoba sandal.

Pangeran memasuki pelatiknya, tikus pun berlari di bawah kuku kuda. Pangeran itu begitu menyesal ia membutuhkan setidaknya sepuluh menit sebelum ia menyadari gadis ini tidak mencoba sepatu tersebut. Setelah semua tahu akhirnya. *Cinderella* mencobanya, itu cocok seperti sarung tangan, dan mereka hidup bahagia selamanya. (<http://the-office.com/bedtime-story/cinderel.htm>)

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sumber inspirasi yang mendorong seseorang untuk menciptakan ide baru dalam menciptakan suatu desain. Semua yang ada disekeliling kita, dapat dijadikan sebagai sumber ide. Sumber ide dapat digolongkan menjadi tiga, antara lain: (Hartatiati, 1990: 103)

- a. Sumber dari penduduk sekitar, atau pakaian penduduk dunia.
- b. Sumber dari alam misal flora dan fauna.
- c. Sumber dari peristiwa atau sejarah.

Dalam pagelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*, penulis menjadi panata rias tokoh tikus. Tikus merupakan seekor hewan, dengan demikian sumber ide yang diambil dari golongan fauna.

2. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Triyanto dkk (2011: 22) sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan, menjadi landasan visual terciptanya suatu karya, juga menjadi sumber inspirasi bentuk suatu karya. Sumber ide dapat berupa apa saja yang ada di sekitar manusia. Sebagai contoh, dunia flora, fauna, berbagai bentuk geometris, kejadian *actual* di sekitar masyarakat, bahkan proyeksi masa depan sampai berbagai macam impian manusia yang lainnya. Berikut merupakan beberapa contoh sumber ide dan cara pengembangannya:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit. Semakin banyak penambahan, bentuknya semakin rumit. Teknik penggayaan ini dilakukan pada berbagai bentuk budaya khas timur. Visualisasi karya dengan teknik stilisasi memiliki kesan tradisional, misalnya penggambaran *ornament* motif batik, tatah sungging, dan lukisan tradisional.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh karakter wajah Gatot Kaca, topeng Bali, dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang digambar. Contohnya penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk objek. Cara yang dilakukan dalam mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Berdasarkan jabaran teori sumber ide dan pengembangan yang digunakan dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* tokoh tikus yaitu transformasi dengan penggambaran manusia berwajah binatang tikus.

C. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Menurut Vincent J-R (1992: 2) dalam penjelasan mengenai rias wajah atau make-up bahwa seni rias adalah suatu keterampilan dalam bidang profesi yang menuntut seseorang untuk selalu belajar mengamati secara intensif dan pendekatan mengenai *style*. Menurut Eko santoso (2008: 273), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan alat-alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna. (Asi Tritanti, 2007: 1)

2. Tujuan dan Fungsi Tata Rias

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 71), tujuan tata rias adalah merubah wajah alamiah menjadi wajah peran. Fungsi tata rias adalah sebagai sarana untuk membentuk dunia teater atau dunia khayal sehingga mudah membangkitkan daya ilusi para penonton. Dengan kata

lain tata rias adalah salah satu sarana untuk memperkuat akting dan menghidupkan lakon.

Tujuan tata rias wajah secara umum adalah dapat merias wajah baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain sesuai dengan karakter wajah dan kesempatan yang akan dihadiri. Tujuan secara khusus antara lain (Asi Tritanti, 2007: 2):

- a. Menerapkan prinsip-prinsip utama merias wajah.
- b. Menjeaskan fungsi dari kosmetika yang digunakan untuk merias wajah.
- c. Menggunakan peralatan, merias wajah secara tepat.
- d. Mengoreksi bentuk wajah dan alat-alat wajah menjadi lebih baik, sehingga kekurangan yang ada pada wajah dapat di kamufase menjadi lebih baik.
- e. Menonjolkan kecantikan alami dengan penambahan dan pengurangan rias wajah yang tepat.
- f. Dapat mempraktekkan rias wajah untuk kesempatan pagi hari, sore hari dan malam hari lengkap dengan tindakan mengoreksi wajah di bagian-bagian yang diperlukan.

Menurut Eko santoso (2008: 273), tata rias dalam teater memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Menyempurnakan penampilan wajah
- b. Menggambarkan karakter tokoh

- c. Memberi efek gerak pada ekspresi pemain
- d. Menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh
- e. Menambah aspek dramatik

3. Penggolongan Tata Rias

Menurut Asi Tritanti (2007: 1) tata rias wajah dibedakan dalam dua kelompok, yaitu tata rias wajah dasar atau tata rias wajah sehari-hari yang meliputi (tata rias wajah untuk pagi hari, tata rias wajah untuk sore hari, tata rias wajah untuk malam hari) dan tata rias wajah khusus mencakup tata rias wajah panggung, tata rias wajah untuk televisi dan film, tata rias wajah fantasi, dan tata rias wajah karakter.

Tata Rias wajah Khusus:

a. Rias wajah panggung

Rias wajah panggung adalah rias wajah yang dibuat untuk menunjang penampilan seorang pemain diatas panggung dan menonjolkan karakter lakon yang dibawakan.

Tujuan rias wajah panggung adalah:

- 1) Meniadakan efek-efek jarak antara penonton dan pemain diatas panggung dipandang dari aspek definisi wajah atau aksentuasi wajah.

- 2) Mengimbangi intensitas lampu-lampu panggung yang menghanyutkan pewarnaan wajah natural dan mendatarkan feature wajah para pemain.
- 3) Membuat rias wajah yang natural dan wajar sehingga tidak terlihat sebagai rias wajah artificial atau buatan sehingga pemain tidak kehilangan karakteristik perannya jika dipandang dari jarak atau deret kursi yang jauh.

Fungsi rias wajah panggung sesuai dengan tujuan rias wajah tersebut dibuat yaitu:

- 1) Rias wajah sebagai alat ekspresionik: adalah rias wajah yang menggunakan produk atau peralatan yang secara akurat melukiskan karakter atau lakon seperti kehidupan nyata.
- 2) Rias wajah sebagai alat impresionik: adalah rias wajah yang dibuat untuk membuat seseorang tampak seperti pelawak, binatang atau mainan, sebuah rias wajah yang menonjolkan fantasi atau imajinasi seorang make up artis. (Asi Tritanti, 2010: 31)

Tujuan umum daripada make up panggung adalah untuk meniadakan efek-efek jarak audinesi dari para pemain dipandang dari sudut atau aspek definisi wajah (aksentuasi wajah) dan untuk mengimbangi intensitas lampu-lampu panggung yang “menghanyutkan” pewarnaan wajah natural dan mendatarkan feature-feature para pemain. Make up panggung harus

diaplikasikan dengan cara sedemikian rupa sehingga ia tidak kelihatan “artifisial/buatan. (Vincent J-R Kehoe, 1992: 280)

Kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1) *Prosthetic*

Prosthetic merupakan tata rias untuk meniru karakter-karakter lain. *Prosthetic* atau *character make up* yaitu tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan) destruksi (perusakan) dan penambahan seperti : kumis, jenggot, bentuk mata, alis, dan hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang.

2) *Straight make up*

Straight make up atau tata rias korektif yaitu tata rias yang dilakukan dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang sempurna sekaligus menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya diatas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, *modern dance*, model, *master of ceremony* atau presenter.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merias wajah panggung:

- 1) Harus mengetahui tema yang akan dibawakan.
- 2) Menggunakan garis-garis *make up* harus jelas, karena akan dilihat dari jarak jauh.
- 3) Warna-warna yang digunakan juga harus terlihat dengan jelas.
- 4) Tetap harus kelihatan rapi.
- 5) Pemakaian bulu mata harus, jika perlu *double* dengan pemakaian bulu mata bawah yang lentik.
- 6) Bisa menggunakan bedak yang shimmer ataupun matte, shading dan *highlight* juga harus jelas tetapi harus tetap pada gradasi yang rapi.

b. Rias Wajah Untuk Televisi dan Film

Make up televisi dan film adalah make up yang dibuat untuk mewujudkan karakter pemain dalam proses pembuatan film, baik film layar lebar ataupun film sinematografi (sinetron). Pada prinsipnya rias untuk film hampir sama atau hampir tidak memiliki perbedaan dengan rias wajah untuk fotografi. Perubahan terhadap warna kulit, keseimbangan warna kulit dan semua aspek perubahan tata rias dapat tercapai bila terjalin kerja sama yang baik antara penata rias dengan kameramen dan sutradara. (Asi Tritanti, 2010: 33)

c. Rias Fantasi

Tata rias fantasi disebut juga tata rias karakter khusus. Tata rias fantasi menampilkan tokoh-tokoh secara riil tidak terdapat dalam kehidupan. Penggolongan bisa meliputi tokoh-tokoh horor, binatang, atau menampilkan riasan yang menggambarkan flora. Tata rias fantasi tidak terbatas tergantung dari fantasi manusia. Tata rias fantasi dapat mengubah anatomi wajah untuk memberi kesan tiga dimensi. (Eko Santosa, 2008: 300)

d. Rias Karakter

Menurut Eko santoso (2008: 277), tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Tata rias karakter dibutuhkan ketika karakter wajah pemeran tidak sesuai dengan karakter tokoh. Tata rias karakter tidak sekedar menyempurnakan, tetapi mengubah tampilan wajah. Contohnya, mengubah umur pemeran dari muda menjadi lebih tua, mengubah anatomi wajah pemain untuk memenuhi tuntutan tokoh dapat juga digolongkan sebagai tata rias karakter, misalnya memanjangkan telinga. Menurut Asi Tritanti (2010: 40), rias karakter adalah *make up* yang merubah karakter wajah seseorang menjadi karakter wajah tertentu yang dibutuhkan untuk keperluan sebuah pementasan atau film. *Make up* karakter ada yang bersifat realistik atau nyata, dan ada yang bersifat rekaan atau imajinasi. Karakter

yang nyata adalah *make up* yang merubah usia seseorang lebih tua dari usia sebenarnya, dikenal sebagai karakter tua, sedangkan *make up* karakter rekaan adalah karakter binatang yang harus diperankan oleh manusia, karakter hantu, peri dan lain sebagainya.

Make up karakter ini dibuat dengan tujuan merubah penampilan wajah menjadi karakter tertentu yang diinginkan, menciptakan karakter wajah berdasarkan imajinasi perias yang disesuaikan dengan kebutuhan sebuah pementasan atau pengambilan gambar, melengkapi penampilan aktris atau aktor sehingga sesuai dengan peran yang dimainkan dalam sebuah pertunjukan.

Make up karakter memiliki ciri-ciri antara lain goresan-goresan *make up* tajam dan tegas namun tetap membaur halus, warna-warna yang digunakan cenderung kontras sehingga hasil *make up* terlihat mencolok, penggunaan alas bedak lebih tebal dibandingkan *make up* lainnya.

Make up karakter yang diaplikasikan pada tokoh tikus dengan bentuk mata yang bulat dengan pemakaian eyeshadow warna biru dan putih, penempelan hidung buatan (latek) dengan bentuk menyerupai hidung tikus yang sesungguhnya, dan pembuatan bentuk bibir yang kecil dengan lipstick warna merah.

4. Kosmetika Tata Rias Wajah

Menurut Andiyanto dan Aju Isni Karim (2010: 20-28), berbagai macam kosmetik tata rias wajah dan fungsinya yaitu:

a. Susu pembersih

Susu pembersih digunakan untuk membersihkan kotoran yang menempel pada kulit wajah. Membersihkan wajah merupakan perawatan dasar kulit yang harus dilakukan setiap hari. Pilih susu pembersih yang tidak terlalu banyak mengandung pewangi (*fragrance*).

b. Penyegar

Penyegar digunakan untuk meringkas pori-pori, mengangkat kotoran yang masih tertinggal dikulit wajah, mengurangi kadar minyak dan menyegarkan kulit.

c. *Concealer*

Berguna untuk menyamarkan noda serta lingkaran hitam di daerah mata. Berbentuk krim, *compact*, atau stik. Umumnya diaplikasikan menggunakan jemari atau kuas kecil (untuk noda-noda kecil atau sudut-sudut mata). Untuk daerah yang lebih luas dapat diratakan menggunakan spons.

d. *Foundation* (Alas Bedak)

Berfungsi memberikan efek mulus pada wajah. Tersedia dalam beberapa tingkatan warna dalam bentuk krim (dalam tube), stik, *compact* (padat), juga cair. *Foundation* dapat diaplikasikan

dengan bantuan jemari, spons segitiga dari bahan sintetis, atau *spons* gemuk.

e. Loose Powder (Bedak Tabur)

Fungsinya untuk menyatukan *foundation* dan *concealer* dengan kulit sehingga pori-pori kulit tampak lebih kecil, dan kosmetik pun bertahan lama. Bedak ini dibubuhkan pada wajah dengan bantuan kuas besar atau *velour powder puff* berukuran besar.

f. Compact Powder (Bedak Padat)

Berguna memberikan efek rapi dan lembut pada riasan wajah secara keseluruhan. Diaplikasikan menggunakan *velour powder puff*.

g. Blush-On

Untuk memberi rona pada pipi, tersedia dalam bentuk *compact*, atau krim. Diaplikasikan menggunakan kuas besar (bentuk *compact*) atau jemari (bentuk krim). Fungsi lain *blush on* sebagai *shading*, sehingga wajah terlihat memiliki bentuk lebih sempurna.

h. Lipstick (Pewarna Bibir)

Berfungsi memberi warna pada bibir sehingga tercipta kesan yang diinginkan. Tersedia dalam berbagai bentuk: stik, cair, atau krim. Dibubuhkan pada bibir menggunakan kuas khusus.

i. Lipliner

Pembingkai bibir yang berbentuk pensil. Diaplikasikan langsung pada sekeliling garis luar bibir, sebagai korektor, penggunaanya tidak selalu mengikuti garis bibir.

j. Lip Gloss

Pengilat bibir. Tersedia dalam bentuk stik dan balsam.

k. Eyeshadow

Atau perona mata. Dikemas dalam bentuk *compact*, krim, atau berbentuk butiran-butiran halus. Dibubuhkan pada kelopak mata dengan bantuan kuas atau ujung jari.

Fungsi lainnya:

- 1) Digunakan sebagai ‘pembentuk’ alis sehingga terlihat tebal dan natural. Caranya, dengan bantuan kuas kecil, *eyeshadow* (bentuk *compact*) yang berwarna cenderung gelap diaplikasikan pada sela-sela rambut alis, lalu disikat.
- 2) Sebagai pembingkai mata (*liner*). Diaplikasikan menggunakan kuas kecil lembab.

l. Maskara

Penebal dan pelentik bulu mata. Berbentuk cair, dikemas dalam tabung kecil yang dilengkapi dengan aplikator khusus.

m. Eyeliner

Digunakan untuk ‘membingkai’ sekeliling mata. Tujuannya, agar mata tampak lebih ekspresif. Tersedia dalam dua bentuk: pensil

atau cair. Khusus untuk *eyeliner* cair, sebaiknya diaplikasikan menggunakan kuas khusus yang bersih. Kuas kecil yang menyertai tabung biasanya memberi hasil kurang rapi.

n. Pensil alis

Berfungsi untuk membentuk dan memberikan efek tebal pada alis. Penggunaannya, diterapkan langsung pada alis.

o. *Face painting*

Digunakan untuk merias wajah sesuai karakter yang diinginkan. *Face painting* memiliki beragam warna yang dapat diaplikasikan pada wajah, seperti: merah, hijau, kuning, hitam, biru dan putih.

5. Peralatan dan Lenan Tata Rias

Menurut Asi Tritanti (2007: 5), untuk mendapatkan hasil tata rias yang baik, ketepatan pemilihan dan penggunaan alat merias wajah harus diperhatikan. Berikut macam peralatan dan kegunaanya, yaitu (Andiyanto, 2010: 30-377):

a. Sikat Alis

Berbentuk seperti sikat gigi, umumnya dilengkapi pula sisir kecil yang saling berpunggunan. Fungsinya untuk merapikan alis sebelum dan sesudah dibentuk serta ‘diisi’.

b. Sikat Bulu Mata

Sikat dengan bulu-bulu yang diposisikan melingkar seperti spiral. Bulu-bulu pada sikat ini bersifat kasar. Fungsinya, untuk membaskan bulu mata dari serpihan maskara yang menggumpal.

c. Kuas Alis

Memiliki bulu-bulu halus atau kasar, dengan ujung menyerong. Kuas ini digunakan untuk membaurkan pensil alis atau *eyeshadow* yang telah diaplikasikan pada alis. Sehingga alis terlihat rapi dan natural.

d. Kuas *Eyeline*r

Ada dua macam:

- 1) Kuas dengan bulu-bulu halus, agak panjang dan ramping. Dalam keadaan basah, setelah ‘disentuhkan’ pada *eyeshadow*, kuas ini dapat digunakan untuk ‘melukis’ *eyeliner*. Dalam keadaan kering, kuas ini dapat pula digunakan sebagai aplikator *eyeliner* cair.
- 2) Kuas dengan bulu-bulu halus, agak gemuk, berujung membulat. Berfungsi untuk ‘menghaluskan’ atau membaurkan *eyeliner* yang diciptakan menggunakan pensil mata.

e. Kuas *Eyeshadow*

Terdiri atas dua jenis:

- 1) Berbentuk pipih, berujung tipis, dengan bulu-bulu bertekstur lembut. Fungsinya, sebagai pembentuk garis (ujung kuas dalam posisi mendatar), selain untuk ‘mengisi’ dan pembaur warna (ujung kuas dalam posisi berdiri).
- 2) Lebih gemuk, berujung membulat, memiliki bulu-bulu bertekstur lembut. Kuas ini digunakan untuk membantu menghaluskan hasil sapuan gradasi warna *eyeshadow*. Pengaplikasiannya tidak memerlukan satu titik berat. Fungsi lain kuas ini adalah untuk membentuk serta menghaluskan bayangan hidung.

Kuas ini terdiri atas berbagai ukuran. Ukuran kecil digunakan sebagai aplikator pada daerah yang membutuhkan titik berat atau membentuk garis, misalnya pada sudut mata atau tepian kelopak mata. Kuas besar untuk membentuk *highlight*. Prinsipnya, makin ke atas, ukuran kuas yang digunakan makin besar. Untuk hasil warna lebih pekat, kuas dapat digunakan dalam keadaan basah.

f. Kuas Bibir

Berukuran sedang, dengan bulu lembut dan berujung lancip. Digunakan untuk membubuhkan pewarna bibir atau *lip gloss* pada bibir.

g. Kuas *Concealer*

Memiliki ukuran bervariasi, kecil atau besar, dengan bulu lembut berujung rata. Kuas ini digunakan untuk membubuhkan *concealer* pada noda-noda kecil pada wajah atau sudut-sudut mata yang sulit dijangkau.

h. Kuas Kipas

Berbentuk pipih dan melebar menyerupai kipas, terbuat dari bulu-bulu yang sangat halus. Kuas ini diperlukan untuk membersihkan wajah dari serpihan-serpihan kosmetik yang rontok.

i. Kuas *Shading*

Kuas dengan bulu-bulu yang lembut, tebal, dan berujung menyerong. Digunakan untuk mengaplikasikan *shading* pada bagian-bagian wajah yang bersudut, seperti hidung atau rahang.

j. Kuas *Blush On*

Kuas besar bergagang langsing dengan ketebalan bulu sedang. Berfungsi untuk menyapukan *blush on* pada pipi atau bagian wajah lainnya.

k. *Kuas Powder*

Kuas bergagang besar dengan bulu-bulu yang lembut dan ‘gemuk’. Kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *loose powder* pada wajah. Bisa juga digunakan untuk membaurkan kosmetik pada akhir riasan.

l. *Spons dan Puff*

1) *Velour Powder Puff*

Berbentuk bundar dan terbuat dari bahan flanel atau serupa beludru yang lembut. Tersedia dalam dua ukuran:

- a) Besar: berfungsi untuk mengaplikasikan bedak tabur pada wajah.
- b) Kecil: untuk mengaplikasikan bedak padat pada wajah.

2) *Spons Wajik*

Terbuat dari bahan latex. Digunakan untuk meratakan *concealer* atau *foundation* pada bagian-bagian wajah yang sempit atau menyudut, seperti bagian bawah mata, kelopak mata, juga bagian hidung.

3) *Spons Bundar*

Terbuat dari bahan latex yang memiliki sifat tidak menyerap. Berfungsi untuk mengaplikasikan *foundation* pada wajah.

m. Aplikator Berujung *Spons*

Aplikator dengan bagian ujung terbuat dari *spons*. Digunakan untuk penerapan *eyeshadow block* yang bersifat simple. Misalnya untuk mengaplikasikan *eyeshadow* (bertekstur padat) satu warna atau bisa juga dua warna, namun masing-masing memiliki gradasi yang hampir senada.

n. Beberapa aplikator serta alat yang dibutuhkan untuk mengaplikasikan kosmetik serta membentuk riasan wajah.

1) Pencukur alis

Alat serupa pisau bergerigi yang dibutuhkan untuk memotong dan membentuk alis.

2) Pinset

Umumnya terbuat dari logam berujung pipih. Fungsinya untuk mencabut bulu alis yang tidak diinginkan pertumbuhannya. Alat ini dapat pula digunakan sebagai alat bantu saat memasang bulu mata.

3) Gunting kecil

Berfungsi untuk merapikan bulu alis yang terlalu panjang. Sehingga, alis terlihat rapi pertumbuhannya tidak keluar dari ‘garis’ alis yang diinginkan.

4) *Scotch tape* mata

Silotip atau plester dari bahan sejenis plastik atau kertas khusus yang mampu ‘menerima’ warna kosmetik mata

yang dibubuhkan di atasnya. Fungsinya untuk mengganjal kelopak mata yang turun atau untuk membentuk kelopak mata.

5) Bulu mata palsu

Bulu mata tiruan dari bahan sintetis. Bentuknya bermacam-macam. Masing-masing jenis, berfungsi untuk memberi efek tebal, atau memunculkan efek tertentu pada wajah, termasuk mengoreksi kekurangan mata.

6) Lem bulu mata

Lem khusus yang dibutuhkan untuk merekatkan bulu mata.

o. Alat-alat penunjang.

1) Peraut pensil

Untuk menajamkan semua kosmetik berbentuk pensil seperti pensil alis, *eyeliner* serta *lip liner*.

2) *Cotton bud*

Kapas yang dilengkapi batang. Fungsinya, selain untuk mengoreksi bentuk alis, menyempurnakan riasan mata dan bibir, *cotton bud* juga berguna untuk menyerap air mata yang seringkali keluar karena mata yang sensitif saat dibubuhi kosmetik mata.

3) Penjepit bulu mata

Terbuat dari metal atau plastik, berbentuk melengkung mengikuti kontur mata. Pada bagian penjepitnya dilengkapi karet bertekstur lunak. Penjepit bulu mata ini tersedia dalam dua ukuran:

- a) Besar: berguna untuk melentikkan bulu mata secara keseluruhan.
- b) Kecil: untuk melentikkan bagian tertentu bulu mata atau sisi lain yang tidak terjangkau oleh penjepit berukuran besar.

4) *Eye remover*

Cairan yang digunakan untuk membersihkan make up di seputar mata, seperti *eyeshadow*, maskara, lem perekat bulu mata palsu maupun *eyeliner*.

Lenan yang digunakan untuk merias wajah antara lain, (Asi Tritanti, 2007: 9):

a. Kapas berbatang (*Cotton Bud*)

Berbentuk panjang dengan gunpalan kapas pada kedua ujungnya, berfungsi untuk membersihkan kosmetik yang tidak diinginkan seperti maskara, eyeliner yang berlebihan, garis bibir yang terlalu lebar atau alis yang terlalu tebal dan besar.

b. Tissue (*Tissue*)

Bebentuk lembaran tipis yang rapuh, berfungsi untuk menyerap dan mengangkat kosmetik pembersih, pelembab atau perona bibir yang mencolok berlebihan.

c. Kapas (*Cotton*)

Berfungsi untuk mengangkat atau membersihkan kosmetika dari wajah, juga untuk memberikan penyegar pada kulit wajah setelah wajah dibersihkan.

d. Bandana Penutup Kepala (*Hair Band*)

Digunakan untuk menutup atau menahan rambut agar tidak jatuh kewajah sehingga tidak mengganggu proses kerja rias wajah.

e. Penutup Dada (*Cape*)

Berupa kain berbentuk setengah lingkaran dan bertali pada satu sisi bagian atasnya. Berfungsi untuk menutupi busana klien agar bersih tidak terkena serpihan bedak atau kosmetika lainnya digunakan untuk merias wajah.

6. Karakter Warna

a. Karakter dan simbolis warna/ bahasa rupa warna, (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2009: 60):

1) Kuning

Mempunyai karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, hangat. Kuning melambangkan kecerahan,

kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecermerlangan, peringatan, dan humor.

2) Jingga/*orange*

Warna jingga mempunyai karakter dorongan semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya. Warna ini melambangkan kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan, keseimbangan, tetapi juga lambang bahaya.

3) Merah

Merah merupakan simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, seks, kekejaman, dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik.

4) Ungu

Ungu adalah lambang kebesaran, kejayaan, kenengratan, kebangsawanan, kebijaksanaan, pencerahan. Namun ungu juga melambangkan kekejaman, arogansi, duka cita, dan keeksotisan.

5) Violet

Watak warna violet adalah dingin, negatif, diam. Violet hampir sama dengan biru tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki watak melankoli, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

6) Biru

Biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah. Biru melambangkan murahan hati, kecerdasan, pendamaian, stabilitas, keharmonian, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan.

7) Hijau

Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lainnya yang hampir sama dengan warna biru. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan.

8) Putih

Putih mempunyai watak positif, merangsang, cerah, mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketentraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah.

9) Hitam

Melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurnaan, kesalahan, kekejaman,

kebusukan, rahasia, ketakutan,seksualitas, ketidakbahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.

10) Abu-abu

Warna ini menyimbolkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendah hatian, keberanian untuk mengalah, turun tahta, dan keragu-raguan.

11) Coklat

Karakter warna coklat adalah kedekatan hati, sopan, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih. Warna coklat melambangkan kesopanan, kearifan, kebijaksanaan, kehormatan.

b. Warna simbolis untuk menunjukkan karakter dalam sebuah peran diatas panggung, (Tebok Soetedjo, 1983: 53):

- 1) Warna merah: mempunyai arti pemberani, agresif/aktif, tegas dan sombong.
- 2) Warna biru: kesetiaan dan mempunyai kesan ketentraman.
- 3) Warna kuning: mempunyai kesan kegembiraan, bijaksana dan agung.
- 4) Warna hitam: memberi kesan kematangan dan kebijaksanaan.
- 5) Warna putih: memberikan kesan muda dan memiliki arti simbolis kesucian.

- 6) Warna coklat: kedamaian, produktivitas, praktis, kerja keras.
- 7) Warna ungu: kesedihan, kesenderian, kebangsawanan.
- 8) Warna orange: kehangatan, antusiasme, persahabatan, pencapaian bisnis, karier, kesuksesan, kesehatan pikiran, keadilan, daya tahan, kegembiraan, gerak cepat, sesuatu yang tubuh, ketertarikan

Berdasarkan jabaran teori warna riasan di atas yang digunakan dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* tokoh tikus yaitu warna biru untuk *eyeshadow*, warna putih keabu-abuan untuk disekitar mata, warna *blush on* merah, warna lipstik merah, dan warna abu-abu untuk bagian tepi wajah sebagai bentuk dasar wajah tikus.

D. Disain

1. Pengertian Disain

Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. (Sri Widarwati, 2000: 2)

2. Unsur-unsur Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap disain sejak zaman dahulu

hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai. Adapun unsur-unsur disain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut (Widjiningsih, 1982: 2):

a. Garis

Garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi. Dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. Berdasarkan arahnya garis dapat dibedakan menjadi dua yaitu garis lurus dan garis melengkung.

b. Arah

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu:

- 1) Mendatar (horizontal)
- 2) Tegak lurus (vertikal)
- 3) Miring ke kiri
- 4) Miring ke kanan.

Garis yang miring baik kekiri maupun kekanan disebut juga dengan garis diagonal.

Arah mendatar (horizontal memberikan kesan tenang, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti.

Arah tegak lurus/vertikal memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan.

Selain itu garis vertikal juga mempunyai sifat meninggikan serta melambungkan keluhuran.

Arah miring kekiri dan kekanan/diagonal memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis.

Pengaruh garis diagonal akan tampak melebar sehingga makin mendatar bentuk diagonalnya akan nampak lebih lebar.

c. Bentuk

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Selain bidang dan bentuk geometris seperti bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan yang lain kita dapat pula menciptakan bentuk-bentuk bebas. Bentuk-bentuk bebas disebut juga dengan bentuk amuba. Suatu bentuk dapat dikatakan baik jika memenuhi tujuan pembuatannya dan memuaskan perasaan.

d. Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu disain dapatlah menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai.

e. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal-tipis, dan sebagainya. Tekstur ini sangat penting dalam menghias kain karena dengan tekstur yang tertentu mudah untuk menentukan tehnik hiasannya. Permukaan yang basah akan memantulkan cahaya lebih banyak dari pada permukaan yang kering, sedangkan permukaan yang kusam dan kasar lebih banyak menghisap cahaya dari pada permukaan yang licin. Dengan adanya sifat yang demikian itu maka warna yang sama akan kelihatan berbeda jika basah, kering, halus, dan kasar.

f. Nilai gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. Sifat tergelap digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat sembilan tingkatan abu-abu.

e. Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna

yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain (Sri Widarwati, 2000: 12-14):

1) Warna primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

2) Warna sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

3) Warna penghubung

Bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

4) Warna asli

Warna primer atau warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.

5) Warna panas dan warna dingin

Warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

6) Kombinasi warna

Kombinasi warna dapat dibedakan menjadi:

- a) Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna.

Contohnya: kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll.

- b) Kombinasi warna monochromantis yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dll.
- c) Kombinasi warna komplemen adalah perpaduan warna yang terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contohnya: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- d) Kombinasi warna segitiga yaitu perpaduan warna yang terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama dalam lingkaran warna. Contohnya: merah, biru, dan kuning.

Warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar. Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek kelihatan lebih besar dan sebaliknya warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan suatu obyek kelihatan lebih kecil.

3. Prinsip-prinsip Disain

Prinsip-prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip yang perlu diketahui adalah (Sri Widarwati, 2000: 15-21):

a. Keselarasan (Keserasian)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap terlihat bersatu.

b. Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakaiannya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana terlihat kurang menyenangkan.

c. Keseimbangan

Azas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan:

- 1) Keseimbangan simetri, jika unsur bagian kiri dan kanan suatu disain sama jaraknya dari pusat.

- 2) Keseimbangan asimetris, jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

d. Irama

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu:

- 1) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

- 2) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

- 3) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

- 4) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

e. Pusat perhatian

Disain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bross, syal, warna, dll. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai. (Sri Widarwati, 2000: 15-21)

Berdasarkan pengertian kajian teori diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa disain busana adalah rancangan atau gambaran model busana yang disusun berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh.

D. Kostum

1. Pengertian kostum

Kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh.(Eko Santosa, 2008: 310)

2. Fungsi dan Tujuan

Kostum yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu, (Eko Santosa, 2008: 310):

- a. Mencitrakan keindahan penampilan.
- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.
- c. Menggambarkan karakter tokoh.
- d. Memberikan ruang gerak pemain.
- e. Memberikan efek dramatik.

Berdasarkan jabaran teori diatas maka kostum suatu peranan yang sangat penting untuk menggambarkan tokoh dalam pemain teater.

E. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu. Untuk mencapai suatu tujuan pada dasarnya pertunjukan adalah merupakan kegiatan konsumsi secara tidak langsung antara pemain dengan penonton untuk mencapai kepuasan masing-masing (baik penonton maupun pemain).

Baik tidaknya suatu pertunjukan dapat diukur dengan melihat bagaimana respon dan tanggapan serta perhatian penonton selama

pergelaran itu berlangsung. Kadang-kadang ada suatu pertunjukan yang di tinggalkan oleh penonton ini menandakan bahwa pertunjukan itu tidak dapat berkomunikasi dengan penontonnya.

Maksud dan tujuan pertunjukan diantaranya adalah:

- a. Untuk hiburan dalam acara tertentu
- b. Untuk menghibur masyarakat
- c. Untuk apresiasi
- d. Untuk ucapan khusus
- e. Untuk komersial
- f. Supaya kesenian tidak hilang
- g. Supaya kesenian dilestarikan

(<http://treeyoo.wordpress.com/2009/01/16/pertunjukan/>)

2. Sarana Pendukung

a. Panggung/Pentas

Panggung adalah tempat pertunjukan seni. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal yang penting. Pemilihan tersebut harus disesuaikan dengan karyanya, karena panggung adalah suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Fungsi yang paling penting dari tata panggung adalah memperkuat permainan para tokoh aktor dan aktris.

Tata pentas bisa disebut juga dengan scenery atau pemandangan latar belakang (background) tempat memainkan lakon. Tata pentas dalam pengertian luas adalah suasana seputar gerak laku di atas pentas dan semua elemen-elemen visual atau yang terlihat oleh mata yang mengitari pemeran dalam pementasan. Tata pentas dalam pengertian teknik terbatas yaitu benda yang membentuk suatu latar belakang fisik dan memberi batas lingkungan gerak laku. Dengan mengacu pada definisi di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa tata pentas adalah semua latar belakang dan benda-benda yang ada dipanggung guna menunjang seorang pemeran memainkan lakon. (<http://teaterku.wordpress.com/2012/04/05/tata-panggung/>)

Menurut Pramana Padmodarmaya (1988: 26) yang dimaksud dengan kata “pentas “ adalah sebuah tempat yang dipergunakan untuk mempertunjukkan suatu pemeranan yang dengan sadar mengisyaratkan sebuah nilai kesenian. Pentas disini belum tentu merupakan sebuah panggung, apabila yang dimaksud panggung merupakan suatu tempat dengan ketinggian tertentu.

Pengertian panggung menurut Pramana Padmodarmaya (1988: 34) adalah suatu ketinggian yang dibuat dari benda-benda ala kadarnya, mungkin beberapa buah drum yang disusun kemudian ditutup dengan papan, atau bangku-bangku yang disusun rata pada ketinggian yang sama dan lain sebagainya.

1) Macam-macam Panggung

Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup dari panggung Prosenium, panggung *portable* dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

a) Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Proscenium Arch*).

Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeranan dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah

maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

b) Panggung Portable

Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (*podium, platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat.

c) Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya.

d) Panggung Terbuka atau panggung campuran

Panggung terbuka dibuat ditempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka. Pentas dapat dibuat berada di rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

2) Pokok-pokok Persyaratan Set Panggung/Pentas

Sebuah set panggung (penampilan visual lingkungan sekitar gerak-laku sebuah lakon) sebagaimana telah diuraikan dimuka, haruslah dirancang dengan menempatkan gerak-laku, memperkuat gerak-laku, dan mendadani gerak-laku.

Oleh sebab itu, tugas seorang perancang panggung hendaklah merencanakan setnya begitu rupa sehingga (Pramana Padmodarmaya, 1988: 119):

- a) Dapat memberi ruang kepada gerak-laku,
- b) Dapat memberi pernyataan suasana (hati/jiwa) lakon,
- c) Dapat memberi pandangan yang menarik,
- d) Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton
- e) Dapat merupakan rancangan yang sederhana,
- f) Dapat bermanfaat terus-menerus bagi pemeran,
- g) Dapat secara efisien dibuat, disusun, dan dibawa,

Elemen yang terdapat di dalam penampilan visual skenerinya memiliki hubungan satu sama lain.

b. Penataan Cahaya

Salah satu unsur penting dalam pementasan teater adalah tata cahaya atau lighting. Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan. Sebab, tanpa adanya cahaya, maka pementasan tidak akan terlihat. Secara umum itulah fungsi dari tatacahaya. Dalam teater, lighting terbagi menjadi dua yaitu

(<http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>):

- 1) *Lighting* sebagai penerangan. Yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas menerangi panggung beserta unsur-unsurnya serta pementasan dapat terlihat.
- 2) *Lighting* sebagai pencahayaan. Yaitu fungsi *lighting* sebagai unsur artistik pementasan. Yang satu ini, bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai dengan tuntutan naskah.

Menurut Pramana Padmodarmaja (1988: 147-162), di dalam teater atau tata cahaya pentas, lampu sebagai alat penerangan umum saja tidak cukup. Para ahli teknik tata cahaya dan para perancang tata cahaya pentas telah membuat berbagai macam lampu yang dapat memberikan efek kedalaman dimensi baru. Dari beberapa macam lampu ini pada dasarnya terdapat 3 macam golongan lampu:

- 1) Lampu cahaya umum: jenis-jenis lampu biasa, lampu kerja dan lampu “*flood*”
- 2) Lampu cahaya khusus: jenis lampu spot seperti “*ellipsoidal*”, “*lekolites*”, “*fresnellites*”, “*spherical*”, dan “*mirror*”.
- 3) Lampu cahaya campuran: jenis-jenis lampu *strip*, seperti lampu *border*, lampu kaki, lampu “*backing*”, lampu siklorama.

Fungsi cahaya lampu panggung, yaitu:

- a) Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan
- b) Mengungkapkan bentuk
- c) Membuat gambaran wajar
- d) Membuat komposisi
- e) Menciptakan suasana (hati/jiwa)

Menurut Pramana Padmodarmaja (1988: 181-182), untuk menyusun rancangan tata cahaya dalam bebagai tipe lakon yang ditampilkan di atas berbagai tipe panggung, perlu diperhatikan sasaran pencahayaan dan jenis perlampuannya. Kedudukan cahaya lampu-melampu tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Cahaya lampu spot “*lekolites*” berkedudukan sebagai cahaya lampu untuk memberikan tekanan cahaya ke daerah pemeran dengan kualitas cahaya tajam (jarak jauh).
- 2) Cahaya lampu spot “*fresnellites*” berkedudukan sebagai cahaya lampu untuk memberikan tekanan cahaya ke daerah pemeranan dengan kualitas cahaya kurang tajam atau lembut (jarak dekat).
- 3) Cahaya lampu spot “*follow*” berkedudukan sebagai cahaya lampu untuk memberikan tekanan cahaya yang mengikuti gerak sasaran (gerak pemeran).

- 4) Cahaya lampu “*flood*” berkedudukan sebagai cahaya lampu untuk memberikan dasar cahaya atau menghilangkan batas-batas tajam cahaya lampu spot.
- 5) Cahaya lampu “*strip*” berkedudukan sebagai cahaya lampu untuk memberikan nada/warna cahaya dan untuk menghilangkan bayangan atau daerah keteduhan yang tidak diperlukan.

Tata lampu sangat berpengaruh dengan tata rias wajah, karena jika salah memberikan warna pada riasan wajah, maka akan mengakibatkan pemain terlihat pucat dan terkesan datar. Berikut ini tabel perbandingan tingkat berpengaruhnya riasan wajah dengan tata cahaya, yaitu:

Tabel.1 Efek tata cahaya pada riasan wajah

(sumber: Vincent, 1992: 44)

No	Warna <i>make up</i>	Cahaya merah	Cahaya kuning	Cahaya hijau	Cahaya biru
1	Merah	Warnanya menghilang	Merah	Sangat menggelapkan	Menggelapkan
2	Oranye	Memudar	Memudar	Menggelapkan	Sangat menggelapkan
3	Kuning	Memutihkan	Memutihkan	Menggelapkan	Memudar
4	Hijau	Membuat gelap	Menggelapkan berubah menjadi kelabu gelap	Memudar jadi hijau pucat	Menerangi

5	Biru	Menggelapkan berubah menjadi kelabu gelap	Menggelapkan berubah menjadi kelabu gelap	Memudar jadi hijau pucat	Berbalik menjadi biru pucat
6	Ungu	Menggelapkan berubah menjadi merah	Menggelapkan hampir menjadi warna hitam	Menggelapkan hampir menjadi warna hitam	Memudar

Berdasarkan teori diatas penyusun dapat menyimpulkan bahwa pertunjukan dengan tema *Fairy Tales Of Fantasy* menggunakan bentuk panggung proscenium dan menggunakan cahaya-cahaya lampu/lighting.

c. Musik

Musik teater yang mendukung pementasan dalam pertunjukan teater baik yang bersifat instrumen maupun lagu, yang menghidupkan suasana di beberapa adegan dan babak dalam suatu pertunjukan. Menurut Anang Bom-Bom, (2006: 3) membagi musik dalam suatu pertunjukan menjadi 4 macam yaitu:

1) Musik pembuka

Musik yang berada di awal saat berjalannya pertunjukan.

Fungsinya:

Untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan teater yang akan disajikan, atau bisa juga untuk pengkondisian penonton.

(<http://pamangсах.blogspot.com/2008//11/musik-dalam-teater.html>)

2) Musik pengiring

Musik yang mengiringi pada saat berjalannya pertunjukan agar lebih memberi sentuhan indah dan manis.

3) Musik yang menghidupkan suasana dalam suatu pertunjukan teater baik senang maupun gembira , sedih, atau musik tersebut memiliki peranan untuk memberikan ruh permainan yang menarik , indah, dan terlihat jelas antara klimaks dan anti klimaksnya.

4) Musik penutup

Musik terakhir dalam pementasan teater

Fungsinya:

Untuk memberikan kesan dan kesan dari pertunjukan teater disajikan baik yang bersifat baik, buruk, gembira, sedih, sebagai pelajaran dan cermin moral penikmat seni teater.

(<http://pamangсах.blogspot.com/2008//11/musik-dalam-teater.html>)

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Tata Rias Karakter Tokoh Tikus

1. Sumber Ide Rias Karakter Tikus

Pembentukan atau penciptaan karakter yang sesuai dan terlihat sempurna maka perlunya ada analisa objek yang akan dijadikan acuan pada *make up* karakter terlebih dahulu. Analisa binatang tikus akan membantu untuk menentukan goresan-goresan kosmetik yang akan digunakan. Melihat dari tokoh yang didapatkan, penulis mendapatkan sumber ide dari tikus rumah (jenis tikus yang bertempat tinggal di rumah-rumah).



Gambar 1. Sumber ide
(Sumber: smsrsd-infopenting.blogspot.com)

Tikus adalah mamalia yang termasuk dalam suku Muridae. Spesies tikus yang paling dikenal adalah mencit. Morfologi pada tikus adalah kepala, badan, dan ekor terlihat jelas. Tubuhnya tertutup rambut, tetapi ekornya bersisik dan kadang-kadang berambut. Binatang ini mempunyai sepasang daun telinga, mata, bibir kecil, dan lentur. Di sekitar hidung terdapat misae. Badan tikus berukuran kecil

(600mm), sehingga binatang ini sering disebut sebagai mamalia kecil.
([http://TulisSemuaCitaCitaAnda.Klasifikasi tikus.htm](http://TulisSemuaCitaCitaAnda.Klasifikasi%20tikus.htm))

2. Pengembangan sumber ide rias karakter tikus

Sumber ide dalam pembuatan rancangan rias karakter ini dari tikus, hewan yang mempunyai tubuh kecil dan mungil, yang mempunyai sifat lucu dan berkarakter baik.

Pengembangan sumber ide dibagi yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi. Untuk pengembangan tokoh tikus menggunakan pengembangan sumber ide transformasi, dimana transformasi sendiri mempunyai arti penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambar. Rias yang akan digunakan untuk tokoh tikus dalam pertunjukan ini ialah rias karakter dengan pengembangan sumber ide transformasi, dimana tokoh tikus yang diwujudkan seorang manusia yang menyerupai tikus.

Watak protagonis pada tokoh tikus bias diwujudkan dengan penerapan unsur disain bentuk yang ditonjolkan dengan bentuk mata bulat/lingkaran, dimana garis melingkar adalah penggambaran karakter dari tokoh protagonis yang mempunyai kesan baik. Sedangkan untuk bentuk hidung tikus menggunakan hidung buatan dari latek yang dibuat menyerupai bentuk hidung tikus, dan untuk bentuk bibir tikus dibuat kecil.

3. Konsep rancangan keseluruhan Tata Rias Karakter Tokoh Tikus

Konsep rias pada tikus dibuat dengan konsep rias karakter binatang yang lucu dan baik dengan tujuan sebagai penghibur *Cinderella* di saat sedih karena diperlakukan kasar oleh kakak dan ibunya tiri. Tikus memiliki sifat baik hati dengan konsep riasan yang menonjolkan pada bentuk mata yang bulat, penggunaan *eye shadow* yang mewakili sifat tikus. Ciri tokoh dari riasan tokoh tikus yaitu memiliki bentuk mata yang bulat, hidung besar mancung ke depan ada bulu-bulu panjang, memiliki bentuk bibir yang kecil mungil.



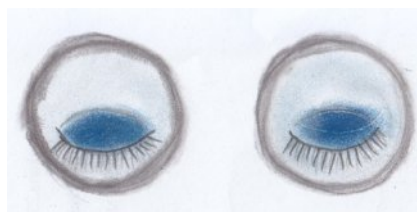
Gambar 2. Konsep Rancangan Rias Karakter Tikus
(Yuli Purwaningsih, 2012)

Berikut adalah penjelasan konsep rias Tikus:

a. Rancangan *Make Up* Pada Mata

Bentuk mata dibuat sesuai dengan bentuk mata tikus pada umumnya yaitu mata terlihat bulat. Sifat tokoh Tikus yang baik hati dan juga sebagai penghibur *Cinderella* diwujudkan dalam rancangan mata dengan warna *eyeshadow* biru, *eyeshadow* putih, dan hitam.

- 1) Warna biru: mempunyai sifat kesetiaan, yang terlihat pada Tikus yang selalu setia menemani *Cinderella* kemanapun pergi.
- 2) Warna putih: simbolis kesucian, yang melambangkan bahwa Tikus benar-benar tulus suci membantu dan menemani *Cinderella* di saat apa pun tanpa mengharap imbalan.
- 3) Warna hitam: memberi kesan bijaksana dan mempertegas bentuk riasan agar lebih nampak.



Gambar 3. Rancangan *Make Up* Pada Mata
(Yuli Purwaningsih, 2012)

b. Bentuk Hidung

Bentuk hidung dibuat mancung dan panjang kedepan disesuaikan bentuk hidung tikus pada umumnya dengan membentuk hidung menggunakan latek dan diberi bulu-bulu panjang.



Gambar 4. Bentuk Hidung Tikus
(Yuli Purwaningsih, 2012)

c. Rancangan *Make Up* Pada Pipi (*Blush on*)

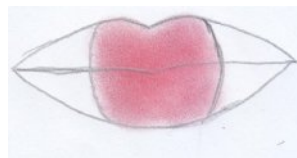
Blush on yang digunakan pada disain tikus berwarna merah. Penggunaan *blush on* dimaksudkan untuk mempertegas sifat Tikus seekor binatang yang pemberani dan untuk membuat wajah tidak terlihat rata saat diatas panggung. Pengolesan *blush on* dibuat datar.



Gambar 5. Rancangan *Make Up* Pada Pipi (*Blush on*)
(Yuli Purwaningsih, 2012)

d. Rancangan Bentuk Bibir

Bentuk dibuat kecil atau mungil untuk menyesuaikan bentuk bibir tikus yang sesungguhnya. Dengan penggunaan *lipstick* warna merah dimaksudkan untuk menambah kesan pemberani, Tikus yang selalu berani menolong dan menemani *Cinderella* saat di perlakukan kasar kakak tiri dan ibunya tiri.



Gambar 6. Rancangan Bentuk Bibir
(Yuli Purwaningsih, 2012)

4. Kosmetika khusus yang digunakan untuk merias

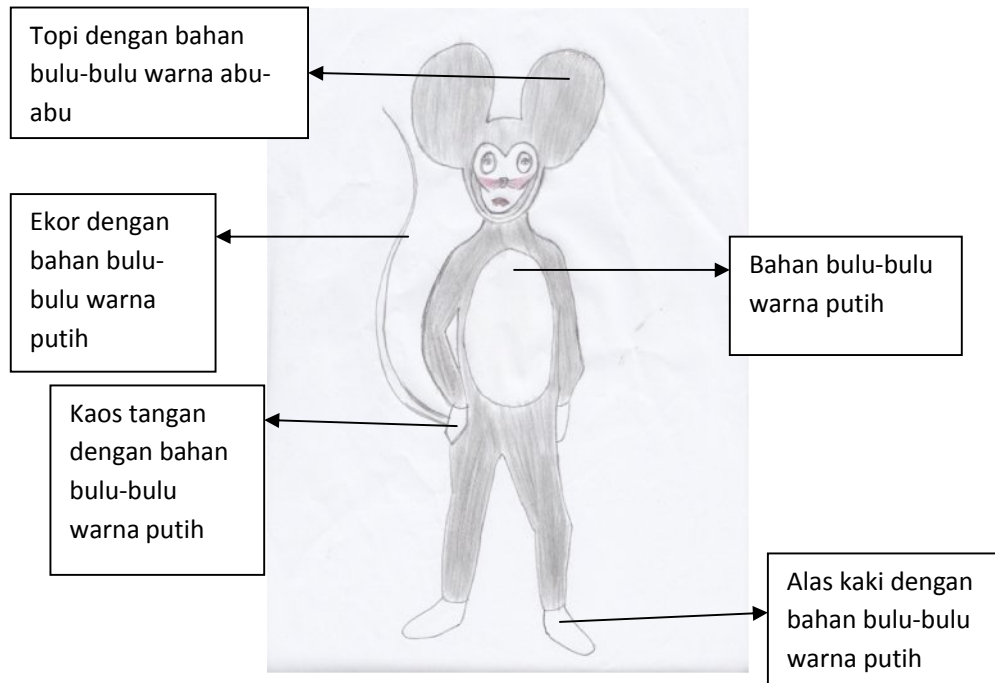
Susu pembersih, penyegar, pelembab, *foundation*, bedak Tabur, bedak padat, *base shadow*, *eyeshadow*, *eyeliner*, lem bulu mata, pensil alis, *blush on*, *lipstick*, *face painting*.

5. Alat dan bahan yang digunakan untuk merias

Spons rias, saput bedak, kuas bedak besar, kuas pembaur, kuas riasan mata, kuas bibir, kapas, tissue, bandana penutup kepala, penutup dada.

B. Sketsa Disain Kostum Tokoh Tikus

Kostum untuk tokoh tikus di disain untuk menunjukkan gambaran hewan tikus yang merupakan teman *Cinderella* yang selalu bersama dan menghibur *Cinderella* disaat sedih, dan menolong *Cinderella* saat diperlakukan kasar terhadap ibu dan saudara kakak tirinya. Maka dalam pembuatan kostum juga diperhatikan agar watak dari tikus yang baik dan lucu terlihat pada tikus yang tampak imut, yaitu diterapkan pada bentuk kostum yang langsung menyatu dan tidak terpisah-pisah mulai dari telapak kaki hingga leher sampai ketelapak tangan dibuat menyatu semuanya, dengan perpaduan warna untuk telapak tangan, telapak kaki, ekor, dan bagian daerah dada hingga perut dengan warna putih, sedangkan untuk bagian keseluruhan kostum yang lain dengan warna abu-abu. Filosofi warna abu-abu pada tikus menggambarkan kesederhanaan, tentunya warna ini sangat melekat kata *millenium*. Kesan ini ditunjukkan dengan masa depan, yaitu yang semulanya tikus hanya seekor binatang biasa bisa menolong dan menemani *Cinderella* sejak dari tinggal bersama ibu dan kakak tirinya sampai bertemu pangeran hingga menikah. Sedangkan untuk warna putih pada kostum tikus menunjukkan ketulusan, yang berarti tikus menolong cinderella dengan tulus dan tidak mengharapkan imbalan.



Gambar 7. Disain Kostum
(Yuli Purwaningsih, 2012)

B. Konsep Rancangan Pertunjukan

1. Konsep rancangan *Fairy Tales Of Fantasy*

Fairy tales of Fantasy merupakan kumpulan cerita dongeng yang dikembangkan menjadi sebuah fantasi yang telah dikembangkan dari aslinya sesuai imajinasi. Dengan tampilan pertunjukan yang meliputi rias wajah, busana/kostum, konsep drama, dan dekorasi panggungnya. Jadi dalam alur cerita *Fairy Tales Of Fantasy* tidak meninggalkan cerita dongeng aslinya yang telah banyak dikenal oleh orang Indonesia.

2. Konsep rancangan pertunjukan drama

Konsep rancangan drama memiliki cerita sama dengan cerita dongeng aslinya tapi perbedaannya setiap cerita dongeng hanya diambil section cerita bagian intinya, dengan tujuh cerita dongeng (*Aladin, Snow White, Rapunzel, Swan Lake, Beauty and the Beast, Cinderella, dan Sleeping Beauty*) yang digabung menjadi satu tema *Fairy Tales Of Fantasy*. Sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Dalam rancangan pertunjukan melibatkan semua mahasiswa tata rias dan kecantikan 2009 yaitu menentukan tema, kepanitiaan pertunjukan dan tempat pelaksanaan serta waktu pelaksanaan disepakati bersama dan dikerjakan secara gotong royong sesuai dengan kepanitiaan yang telah dibentuk.

a. Pembentukan Kepanitiaan

Panitia adalah sekumpulan orang yang diberi tugas mengurus sesuatu pekerjaan. Panitia dapat dibentuk melalui proses recruitment yang telah dilakukan untuk memandatkan suatu pekerjaan. Selain itu panitia pun dapat dibentuk dengan melihat kompetensi individu yang ada, sesuai dengan tugas atau tanggungjawab yang diberikan. Kepanitiaan ini berfungsi untuk mengatur kegiatan agar berjalan dengan sistem manajerial yang baik. Karena ada tanggung jawab yang besar dalam kepanitiaan, maka dibutuhkan suatu strategi kerja panitia, yang akan

mengarahkan kerja dan proses dalam kepanitiaan. (<http://strategi-kepanitiaan.html>)

Dalam suatu pergelaran membutuhkan beberapa difisi yang memiliki tugasnya masing-masing. Adapun syarat difisi agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik yaitu:

- 1) Setiap anggota diberi tugas dan kedudukan dalam pengngambilan keputusan atau pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan terikatnya untuk menjalankan tugasnya didalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih kerja sama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya pembelaan antara atasan dan bawahan, tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antara anggotanya.
- 6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- 7) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.

- 8) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang baik antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Pergelaran tata rias *Fairy Tales Of Fantasy* diselenggarakan pada hari sabtu, tanggal 17 Maret 2012, pada pukul 14.00. bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Sedangkan kepanitiaan yang terbentuk dalam pertgelaran tata rias *Fairy Tales Of Fantasy*, yaitu:

- 1) Ketua: mengkoordinasikan anggota panitia dalam merumuskan sesuatu yang dianggap perlu untuk kelangsungan pertgelaran, membagi tugas kepada setiap koordinator, memantau kinerja kepanitiaan, serta memiliki wewenang penuh dalam anggota panitia.
- 2) Wakil ketua: membantu tugas ketua serta menggantikan ketua apabila ketua sedang berhalangan.
- 3) Sekretaris: mengurus surat-surat baik formil maupun non formil yang dibutuhkan dalam pertgelaran, mencatat hasil dari setiap rapat (membuat notulensi) sampai dengan pembuatan proposal.
- 4) Bendahara: mengelola keuangan dalam kepanitiaan baik uang keluar ataupun uang masuk atas persetujuan ketua panitia dan seluruh panitia.
- 5) Sie acara: bertugas menyusun acara yang akan berlangsung dalam pertgelaran dengan penjadwalan yang jelas (rundown).

- 6) PDD yaitu orang yang bertanggung jawab dengan panggung, lighting, dokumentasi, dekorasi, tata suara dan lain-lain.
- 7) Sie sponsor: mencari sumber dana maupun sponsor yang diperlukan untuk kegiatan pertunjukan dengan menyebarkan proposal ke instansi-instansi.
- 8) Sie humas: menyebarkan surat izin atau surat-surat yang berkaitan dengan pertunjukan, seperti surat undangan, surat permohonan, dan sebagainya.
- 9) Sie perlengkapan: bertugas dalam persiapan panggung dengan penyusunan baik dari segi tempat/ruang tata panggung, menghias panggung, maupun kebutuhan materiil pertunjukan.
- 10) Sie konsumsi: menyusun daftar menu dengan menghitung jumlah yang akan mendapatkan konsumsi, baik untuk tamu undangan, peserta pertunjukan, maupun panitia pertunjukan itu sendiri.
- 11) Sie keamanan: bertanggung jawab atas keamanan selama pertunjukan berlangsung. Sie keamanan dapat meminta orang untuk mengamankan tempat pertunjukan, seperti satpam atau polisi setempat.

Penetapan waktu dan tempat pertunjukan ditentukan oleh seluruh anggota panitia pertunjukan yang telah dipilih berdasarkan kesepakatan bersama. Dalam pelaksanaan pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasy* mengadakan kerjasama dengan beberapa

sponsor. Tujuan kerjasama diharapkan memberi keuntungan panitia terutama mengurangi beban pengeluaran dana. Selain itu keuntungan lain yang tidak kalah penting yaitu pengalaman dalam berorganisasi dan dapat terjun langsung kepada pihak luar.

b. Latihan drama *Fairy Tales Of Fantasy*.

Dalam pelatihan drama *Fairy Tales Of Fantasy* dilakukan oleh para teater ISI (Institut Seni Indonesia) di Pendopo ISI Yogyakarta dengan jadwal 7 kali. Dalam kegiatan latihan mahasiswa rias angkatan 2009 diperkenankan untuk memantau dan memberi saran dan kritik agar pertunjukan tata rias *Fairy Tales Of Fantasy* sukses.



Gambar 8. Latihan Drama
(Yuli Purwaningsih, 2012)

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Rias Karakter Tokoh Tikus

1. Persiapan

- a. Menyiapkan area kerja
- b. Menyiapkan peralatan, lenan, dan kosmetika.
- c. Mengenakan pakaian kerja
- d. Menyiapkan model: memakaikan penutup dada dan memakaikan bandana.
- e. Mencuci tangan lalu keringkan.

2. Langkah Kerja Rias Karakter Tikus

- a. Membersihkan wajah model dengan susu pembersih dan diberi penyegar.
- b. Mengoleskan pelembab wajah agar wajah tetap terjaga dari kosmetik.
- c. Mengoleskan foundation secara merata keseluruh wajah dengan menggunakan spons rias *foundation*.
- d. Menempelkan latek hidung buatan dengan menggunakan lem bulu mata. Lalu mengaplikasikan *foundation* agar bentuk hidung menyatu dan sewarna dengan kulit wajah.
- e. Membubuhkan bedak tabur pada seluruh bagian wajah secara merata dengan menggunakan saput bedak besar.

- f. Mengaplikasikan bedak padat pada seluruh bagian wajah dengan menggunakan saput bedak kecil sampai merata agar riasan terlihat halus dan mulus.
- g. Mata
 - 1) Mengoleskan *base shadow* terlebih dahulu supaya *eyeshadow* menempel lebih kuat dan tahan lama.
 - 2) Mengoleskan *eyeshadow* warna biru pada kelopak mata menggunakan kuas *eyeshadow*.
 - 3) Mengoleskan *eyeshadow* warna putih pada pangkal kelopak mata, bawah mata dan disekitar sekeliling mata berbentuk bulatan dengan penegasan warna hitam melingkari daerah mata.
 - 4) Menempelkan bulu mata agar mata kelihatan tegas dengan menggunakan lem bulu mata.
 - 5) Mengaplikasikan *eyeliner* warna hitam pada kelopak mata.
 - 6) Mengaplikasikan *eyeliner* pensil warna hitam pada bawah mata, agar mata terlihat tajam.
- h. Mengoleskan *blush on* warna merah. Pengaplikasian *blush on* tebal dan tegas arah pengolesannya mendatar.
- i. Membentuk bibir dengan *lipliner*.
- j. Mengoleskan *lipstick* warna merah dengan menggunakan kuas bibir.

3. Berkemas, meliputi:

- a. Membersihkan dan menata kembali area kerja.
- b. Membersihkan dan membereskan alat.
- c. Menata alat, bahan, lenan, dan kosmetik

4. *Test Make Up*

a. *Test make up I*

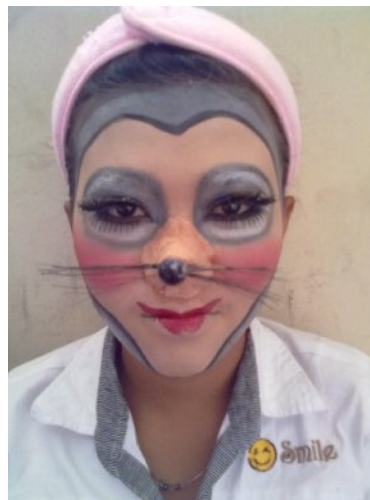
Test make up yang pertama kalinya masih terlihat aneh dan masih sangat sederhana, karakter tikus yang belum terlihat. Penerapan bentuk mata yang belum sempurna, masih berantakan. Setelah konsultasi dengan dosen pembimbing rias matanya tidak perlu menggunakan alis, karena tikus tidak mempunyai alis, untuk bagian hidung seharusnya menggunakan hidung buatan (latek) supaya rias karakter tikus benar-benar kelihatan. Untuk bagian bibir masih kelihatan besar, dan bentuk wajah karakter tokoh tikus belum kelihatan.



Gambar 9. *Test make up I*
(Yuli Purwaningsih, 2012)

b. *Test make up II*

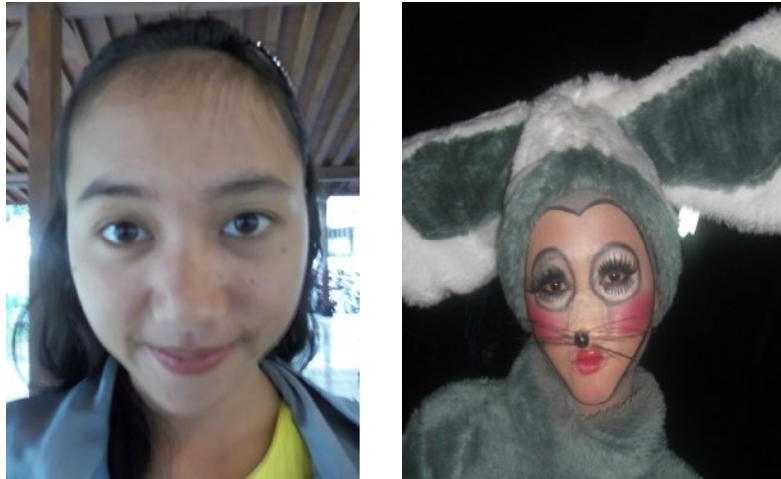
Pada *test make up* yang kedua rias wajah karakter tikus sudah cukup lumayan, hanya perlu sedikit pengkoreksian. Untuk warna *foundation* kurang berwarna kemerahan, pengaplikasian hidung lateknya belum sempurna masih harus diperhalus lagi supaya menyatu dengan kulit wajah, dan bentuk bibir harusnya lebih kecil.



Gambar 10. *Test Make up II*
(Yuli Purwaningsih, 2012)

c. *Test make up III*

Test make up yang terakhir yaitu pada saat gladi bersih, riasan tampak sempurna namun masih ada koreksinya yaitu pada pemilihan warna *lipstick*. Pemilihan warna *lipstick* yang disarankan harus lebih mencolok lagi, dikarenakan berada di atas panggung yang terdapat banyak lampu.



Sebelum

Sesudah

Gambar 11. *Test Make up III*
(Yuli Purwaningsih, 2012)

B. Hasil dan Pembahasan Rias Wajah Tokoh Tikus

Rias wajah yang diterapkan pada tikus merupakan rias karakter yang menggambarkan tikus yang lucu dan imut, yang memiliki watak baik. Kesulitan yang di dapat adalah menunjukkan watak yang baik tersebut dalam riasan yang lucu. Perlu diperhatikan adalah hidung asli yang dirubah menjadi hidung yang mancung kedepan seperti bentuk hidung tikus pada umunya, dengan penambahan hidung buatan dari latek dengan penambahan bulu-bulu rambut hingga menyerupai hidung tikus yang sesungguhnya.



Gambar 12. Hasil Rias Karakter Tikus
(Yuli Purwaningsih, 2012)

C. Hasil dan Pembahasan Kostum Tokoh Tikus Dalam Pergelaran *Fairy*

Tales Of Fantasy

Hasil dari pengaplikasian kostum tokoh Tikus dalam pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* sesuai dengan desain yang telah dibuat. Kain bulu sebagai bahan dasar pembuatan kostum semakin memperkuat karakter seekor Tikus.

1. Kostum bulu ini berbentuk kostum yang memanjang langsung berbentuk celana menyatu dan tidak terpisah-pisah mulai dari telapak kaki, ekor dan bagian daerah dada hingga perut dengan warna putih, sedangkan untuk bagian keseluruhan kostum yang lain dengan warna abu-abu.
2. Penutup kepala yang terbuat dari bulu berguna sebagai pengganti rambut.



Gambar 13 .Hasil Kostum Tikus Secara Keseluruhan
(Sumber: Dokumen PDD, 2012)

D. Hasil dan Pembahasan Pelaksanaan Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*

Pergelaran Tata Rias dengan konsep *Fairy Tales Of Fantasy* dilaksanakan pada hari sabtu, 17 Maret 2012 mulai pukul 14.00 sampai dengan 16.00 WIB bertempat di Taman Budaya Yogyakarta. Pergelaran tersebut diikuti oleh mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009. Dalam pertunjukan ini yang ditampilkan adalah drama 7 dongeng barat yang dikemas dalam satu tema (*Fairy Tales Of Fantasy*). Dalam pertunjukan ini penyusun mendapat bagian menjadi penata rias dari tokoh Tikus. Tokoh Tikus ini mendapatkan giliran tampil pada segmen ke-6 cerita. Acara pertunjukan ini dapat terlaksana dengan baik berkat kerjasama dari seluruh panitia dan pelaksana pertunjukan.



Gambar 14. Hasil Pergelaran
(Dokumen PDD, 2012)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil dan pembahasan tentang proyek akhir yang berjudul Tata Rias karakter Tokoh Tikus Dalam Cerita Cinderella Pada Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kostum tokoh Tikus menggambarkan karakter Tikus sebagai manusia berwujud binatang Tikus. Kostum yang terbuat dari bahan bulu warna abu-abu dan putih semakin memperkuat tokoh Tikus. Warna abu-abu melambangkan kesederhanaan dan warna putih melambangkan ketulusan.
2. Penampilan tokoh tikus memiliki sifat yang baik dan lucu terlihat dari bentuk wajahnya yang terkesan kecil atau mungil, seperti pada bentuk mata dan bibir. Bentuk hidung yang panjang mancung akan memperkuat karakter tokoh Tikus. Bibir diberi *lipstick* warna merah, memberi kesan sifat Tikus agresif dan berani.
3. Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy* merupakan pertunjukan tunggal yang diadakan oleh mahasiswa Tata Rias, Fakultas Teknik UNY. Di dalam pertunjukan banyak pihak luar yang ikut berpartisipasi didalamnya untuk menyemarakkan pertunjukan. Konsep *Fairy Tales of Fantasy* yang diusung menjadikan patokan untuk menyesuaikan antara kostum dan tata rias.

B. Saran

Setelah melakukan rias karakter Tokoh Tikus maka beberapa saran dari penulis antara lain:

1. Perlu adanya pemahaman yang mendalam dan analisa terhadap objek yang akan dibuat. Penguasaan tentang keadaan fisik tokoh harus dikuasai betul agar mempermudah dalam merias sesuai dengan karakter tokohnya.
2. Memperhatikan riasan agar terlihat dari jarak penonton dari ketebalan riasan. Warna-warna yang digunakan untuk merias, ketegasan garis wajah, dan sebagainya.
3. Program Studi Tata Rias dan Kecantikan telah membuktikan dengan diadakannya acara pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*. Proyek Akhir 2012 ini merupakan keempat kalinya sebagai program studi baru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya. Oleh karena itu perlu dikembangkan lagi segala aspek yang mendukung dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemajuan bagi lulusan program studi tata rias dan kecantikan yang akan datang.
4. Kerjasama yang baik sangat diperlukan dalam penyelenggaraan pertunjukan sehingga dapat meningkatkan rasa persaudaraan mahasiswa prodi tata rias dan kecantikan yang berperan penting dalam ikut mensukseskan acara pertunjukan tata rias dan kecantikan.

5. Dalam sebuah pergelaran rasa solidaritas yang tinggi ikut berperan penting dan pengalaman paling berharga untuk bekal proses pembelajaran selanjutnya.
6. Seluruh panitia sebaiknya harus mempunyai rasa tanggung jawab yang sama besar, disiplin dan mampu berkomunikasi dengan baik karena pada dasarnya organisasi tidak akan berjalan lancar tanpa adanya rasa menghormati dan menghargai satu sama lainnya.
7. Dibutuhkan kerjasama antara anggota perkap agar tugas yang diamanatkan dapat berjalan dengan baik. Selain itu dibutuhkan kerjasama yang baik dengan sie yang lain agar dalam pelaksanaan tugas sie perkap berjalan dengan lancar dan tidak diburu-buru dengan tugas yang diberikan, misalnya saat menjelang hari H, sie konsumsi ternyata kekurangan meja karena kurangnya komunikasi dengan perkap. Dan adanya suatu kendala pada perkap yaitu hilangnya HT (*Handy Talky*) yang dikarenakan kurangnya kerjasama antara anggota perkap ke anggota lainnya.

LAMPIRAN



Saat Proses *Make Up*
(Dokumen PDD)



Kelompok Cinderella
(Dokumen PDD)



Saat Pergelaran Cinderella
(Dokumen PDD)

DAFTAR PUSTAKA

- Andiyanto dan Isni Karim Aju, *The Make Over Rahasia Rias Wajah Sempurna*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Asi Tritanti. (2007). *Modul Tata Rias Wajah Dasar (Basic Make up)*, Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- (2010). *Diktat Rias Wajah Khusus*, Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eko Santoso, dkk. (2008). *Seni Teater SMK Jilid 1*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartatiati Sulistio, (1990). *Rancang Busana Terampil Membentuk Pribadi Mempesona*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Wien Pudji Priyanto. (2004). *Diktat Kuliah Tata Teknik Pentas*, Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widjiningsih, (1982). *Disain Busana Dan Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta: IKIP
- Pramana Padmodarmaya. (1988). *Tata Dan Teknik Pentas*. Jakarta: Balai Pustaka
- Tebok Soetedjo. (1983). *Komposisi Tari I*, Yogyakarta: Akademi Tari Indonesia
- Triyanto, dkk. (2011). *Aneka Aksesoris Dari Tanah Liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2009). *Nirmana Dasar-Dasar Seni Dan Desain (red.ed)*. Yogyakarta: Jalasutra
- Vincent J-R Kehoe. (1992), *Teknik Make Up Profesional Untuk Artis Film, Televisi, Dan Panggung*. Multi Media Training Centre.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wikipedia, (2001). Cinderella. Diakses tanggal 5 April 2012, dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Cinderella>
- Wikipedia, (1998). Cinderella. Diakses tanggal 16 November 2011, dari <http://the-office.com/bedtime-story/cinderel.htm>
- <http://treeyoo.wordpress.com/2009/01/16/pergelaran/> (di akses tanggal 03-04 2012/17.00 WIB)

<http://teaterku.wordpress.com/2010/14/05/tata-panggung/>(di akses tanggal 03-04-2012/17.00)

<http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/> (di akses tanggal 03-04-2012/18.00)

<http://pamangsah.blogspot.com/2008//11/musik-dalam-teater.html> (di akses tanggal 10-04-2012/18.30)

<http://strategi-kepanitiaan.html> (di akses tanggal 06-05-2012/18.30)

[http://Tulis Semua Cita Anda.klasifikasi tikus.htm](http://TulisSemuaCitaAnda.klasifikasi.tikus.htm) (di akses tanggal 02-05- 2012/20.00)

<http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2005/4/17/ars2.html> (di akses tanggal 02-05-2012/20.00)